


PAL

# Harry Potter y la Cámara Secreta™









PlayStation®

## Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

## Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

## PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

**En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)**












**SLES- 03973**

# Marcas comerciales

Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores™, Dobby™, Draco Malfoy™, La Snitch Dorada™, Hagrid™, Harry Potter™, Harry Potter y la Cámara Secreta™, Gryffindor™, Hogwarts™, Expreso de Hogwarts™, Profesor Dumbledore™, Profesor Gilderoy Lockhart™, Recordadora™, Quidditch™, Ron Weasley™, Sauce Boxeador™

# INICIO DEL JUEGO

Se aconseja no insertar ni retirar accesorios o MEMORY CARDS (Tarjetas de memoria) una vez hayas encendido. Asegúrate de que tienes suficientes bloques libres en tu MEMORY CARD (Tarjeta de memoria) antes de comenzar a jugar.

1. Instala tu consola PlayStation® según las instrucciones de este Manual. **Antes de introducir o retirar un disco, asegúrate de que la consola esté APAGADA.**
2. Inserta el disco de *Harry Potter y la Cámara Secreta*™ y cierra la cubierta.
3. Inserta los controles del juego y enciende la consola.
4. Sigue las instrucciones de la pantalla y fíjate en las instrucciones de este manual para más información sobre cómo utilizar el software.

   **Nota:** Para resaltar el idioma elegido mueve el botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** y pulsa el botón ✖ para seleccionar.

# CONTROLES PARA LOS MENÚS



# ÍNDICE

Marcas comerciales ....................1
Inicio del Juego ....................2
Controles para los menús ....................2
Controles Completos del Juego ....................4
¿Te atreves a volver a Hogwarts? ....................5
Iniciar una partida ....................6
Menú Principal ....................6
Pantalla del Juego ....................8
Lanzar hechizos ....................9
Duelos de Magos ....................9
Cromos de Brujas y Magos Famosos ....................10
Desgnomizar ....................12
Coche Volador ....................13
Tu Segundo Año en Hogwarts ....................14
Puntos de la Casa ....................14
Sala Común de Gryffindor ....................14
Boletín de Notas ....................17
Quidditch ....................17
Entrenamiento de Quidditch ....................17
Menú Pausa ....................19
Pantalla Opciones ....................19
Mapas del Castillo Hogwarts ....................20
Créditos ....................23
Aviso ....................26
Garantía ....................27

# Controles completos del Juego

| Acción | Control |
|---|---|
| **Mover a Harry** | Botón de dirección o joystick analógico izquierdo **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA** |
| **Acción**/Hablar con/ Pasar el texto | Botón ■ |
| **Lanzar Hechizo** | Botón ✖ (mantén apretado el botón ✖ para el hechizo cargado) |
| **Echar un vistazo** | Botón ▲ + botón de dirección o joystick analógico izquierdo **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA** |
| Bloquear **Objetivo** | Botón **R1** (botón ▲ para cancelar) |
| Cambiar **ángulo cámara** | Botones **L2/R2** o joystick analógico derecho **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA** |
| **Detener** partida/Ver Menú Pausa | **START** |
| Ver **Folio Magi/Boletín de Notas** | **SELECT** |

# Controles de Vuelo

| Acción | Control |
|---|---|
| **Acelerar (sólo Escoba)** | Botón ✖ |
| **Volar** arriba/abajo/izquierda/derecha | Botón de dirección o joystick analógico izquierdo **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA** |

**Nota:** Estos son los mandos de vuelo predeterminados. Si quieres cambiarlos, selecciona Controles de Vuelo en el Menú Opciones (para más información, consulta la sección de *Pantalla Opciones* en la pág. 19)

# ¿TE ATREVES A VOLVER A HOGWARTS?

Como todo joven que se prepara para ser mago, Harry está deseando dejar atrás el mundo no mágico y volver al segundo curso del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Pero durante las vacaciones de verano, se presenta en la habitación de Harry un visitante muy peculiar con una espantosa advertencia: ¡ocurrirá un desastre si Harry vuelve a Hogwarts!

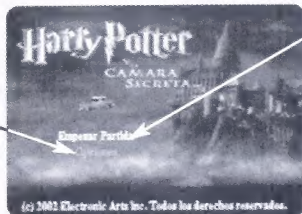
Una vez empezado el curso, la predicción empieza a hacerse realidad. Se suceden acontecimientos extraños y terribles, en los que Harry siempre está mezclado. Cunde el pánico, pero nadie sabe quién o qué es el culpable. ¿Será Draco Malfoy el responsable de los ataques? ¿Tendrá Hagrid algo que ver en todo aquello? Harry no sabe de quién sospechar, pero cuando sus compañeros descubren que sabe hablar Pársel, ¡se convierte en el sospechoso número uno!

Con la ayuda de sus mejores amigos, Ron y Hermione, Harry deberá resolver el misterio y limpiar su reputación, antes de que caiga otra víctima y Hogwarts cierre sus puertas para siempre.

# INICIAR UNA PARTIDA

## MENÚ PRINCIPAL

*Ajusta las opciones del juego para los controles, el sonido, la vibración y mucho más (para más información, consulta la sección Pantalla Opciones en la pág. 19)*




*Empieza tu aventura como Harry Potter*

A medida que vayas progresando en tu aventura, aparecerán nuevas opciones en el Menú Principal:

| | |
|---|---|
| CONTINUAR PARTIDA | Si encuentras una partida guardada y la cargas, podrás continuar con la aventura guardada. (consulta *Continuar una aventura guardada* en la pág. 7) |
| LIGA DE QUIDDITCH | Una vez que hayas completado el Entrenamiento básico de Quidditch, entrarás en la liga y ayudarás a Gryffindor a obtener el triunfo (consulta la sección *Entrenamiento de Quidditch* en la pág. 17) |
| SALA COMÚN DE GRYFFINDOR | Cuando hayas acabado la partida, puedes volver a la Sala Común de Gryffindor de Hogwarts. |

**Para iniciar una nueva aventura:**

1. Resalta INICIAR PARTIDA y pulsa el botón ✖, y aparecerá la pantalla de Autoguardar. Pulsa el botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar SÍ o NO y luego pulsa el botón ✖ para seleccionar.

**MEMORY CARD (tarjeta de memoria) y Autoguardar**



Para sacar el máximo partido a *Harry Potter y la Cámara Secreta*, te recomendamos que uses una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) para Autoguardar tu evolución. Si eliges Autoguardar tu aventura en una MEMORY CARD (tarjeta de memoria), tu evolución y las opciones de juego se guardarán automáticamente y podrás continuar con tu partida más tarde (consulta la sección *Continuar una aventura guardada* más abajo).

**Nota:** El icono de Autoguardar aparecerá cuando se esté guardando tu evolución. No retires la MEMORY CARD (tarjeta de memoria), reinicies o apagues la consola cuando el icono esté en pantalla.

**Nota:** Necesitas insertar una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en la ranura 1 de la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) para Autoguardar.

2. Si eliges SÍ, aparecerá la pantalla de advertencia de Autoguardar. Pulsa el botón ✖ para continuar.

   **Nota:** Incluso si decides no Autoguardar tus progresos, puedes activar el autoguardado en cualquier momento del juego selleccionando Autoguardar SÍ en el *Menú Opciones* (para más información, consulta *Pantalla Opciones* en la pág. 19).
3. Se comprobará tu MEMORY CARD (tarjeta de memoria) y se te pedirá que crees un bloque de guardado para *Harry Potter* en tu MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Pulsa el botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar SÍ o NO y pulsa el botón ✖ para seleccionar.
4. Aparecerá la pantalla Partida Guardada. Pulsa el botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar una ranura de guardado y pulsa el botón ✖ para seleccionar. Volverás al Menú Principal.
5. Para empezar tu aventura, pulsa el botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para resaltar INICIAR NUEVA PARTIDA y pulsa el botón ✖ para confirmar.

**Para continuar una aventura guardada:**

Si has insertado una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en la ranura 1 de la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) con una partida guardada de *Harry Potter y la Cámara Secreta*, se comprobará si hay partidas guardadas en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) después de la pantalla de Seleccionar Idioma.

1. Aparecerá la pantalla de Partida Guardada y se te pedirá que elijas una partida guardada para cargarla. Pulsa el botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar una partida y pulsa el botón ✖ para seleccionar. Aparecerá el Menú Principal.

2. Pulsa el botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para resaltar CONTINUAR PARTIDA y pulsa el botón ✖ para confirmar. Aparecerá la pantalla Autoguardar (véase *MEMORY CARD (tarjeta de memoria) y Autoguardar* en la pág. 7).
3. Pulsa el botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar SÍ o NO y pulsa el botón ✖ para seleccionar. Aparecerá la pantalla de advertencia de Autoguardar. Pulsa el botón ✖ para continuar.
4. Aparecerá un resumen de tu evolución. Para continuar la partida pulsa el botón ✖.

- Para volver al Menú Principal, pulsa el botón ▲.

# PANTALLA DEL JUEGO

Tu aventura comienza en La Madriguera, en la casa de tu mejor amigo Ron Weasley y su familia. Visitar a una familia de magos es muy divertido, y te brindará la oportunidad de practicar tus habilidades mágicas, además de aprender otras nuevas.




- Para **mover a Harry**, pulsa el botón de dirección o el joystick analógico izquierdo **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA**
- Para **trepar** por los objetos, pulsa el botón de dirección o el joystick analógico izquierdo hacia el objeto.
- Para **saltar** los agujeros, pulsa el botón de dirección o el joystick analógico izquierdo hacia el hueco.

# Lanzar hechizos

Como buen joven mago, puedes utilizar tus habilidades mágicas para luchar contra enemigos, eliminar barreras, resolver problemas y mucho más.

- Para **lanzar un hechizo**, pulsa el botón ✖.
- Para **lanzar un hechizo cargado**, mantén pulsado el botón ✖ y suéltalo para lanzar el hechizo.
- Para **bloquear** un objetivo, pulsa el botón **R1**. Una vez bloqueado el objetivo, el botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** te moverá en círculos alrededor del objetivo.

  **Consejo:** Los objetos que pueden bloquearse tienen una chispa encima.
- Para **pasar a bloquear** el siguiente objetivo, pulsa el botón **R1** otra vez.
- Para **cancelar bloquear**, pulsar el botón ▲.

# Duelos de Magos

Pon a prueba tus conocimientos en una mágica batalla de habilidad, velocidad e ingenio. Los Duelos de Magos enfrentan a dos contrincantes que deben desarmarse lanzando Maleficios Rechazo con buena puntería. Cuando Fred y George Weasley te enseñen las nociones básicas, estarás preparado para competir con enemigos más peligrosos...

*Barra de Resistencia de Harry*

*Número de victorias*

*Moverse por la pantalla para evitar los ataques de tu oponente y lanzar tus Maleficios*



*Barra de Resistencia del Oponente*

*Las esferas de Maleficios Especiales están escondidas en objetos brillantes*

*Coger la esfera liberada para obtener un Maleficio Especial*

- Lanza un Maleficio Rechazo normal o cargado con el botón ✖ para dar a tu oponente. Los Maleficios normales son más rápidos de lanzar, pero menos potentes.
- También puedes lanzar potentes Maleficios Especiales. Haz que tu oponente dé a los objetos brillantes para liberar una esfera que podrás recoger. Cada esfera te proporciona un Maleficio Especial, que se lanza pulsando el botón ●.

Hay cuatro tipos de Maleficios Especiales disponibles:


Lanza un golpe triple, echando tres Maleficios rojos.


Lanza un Maleficio dos veces más potente, un gran Maleficio verde que causa el doble de daño que un Maleficio Rechazo totalmente cargado.


Lanza un poderoso Maleficio instantáneo amarillo, que puede lanzarse instantáneamente pero que causa el mismo daño que un Maleficio totalmente cargado.


Lanza un Maleficio azul superrápido, que se mueve dos veces más deprisa que un Maleficio Rechazo normal, y que inflige el mismo daño.

- Reduce a cero la barra de Resistencia de tu oponente para desarmarle y ganar el asalto. Para salir victorioso del duelo debes ganar dos asaltos.

# Cromos de Brujas y Magos Famosos

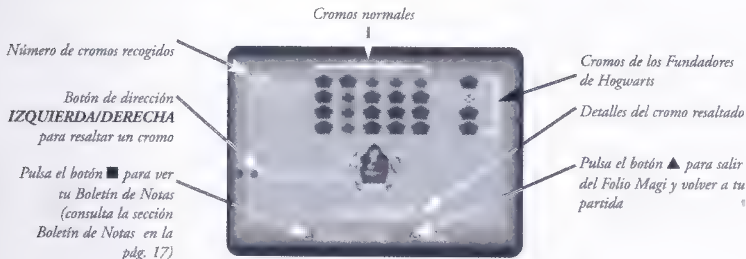
Colecciona estos fantásticos cromos con ilustraciones de brujas y magos famosos de la historia para desbloquear los definitivos Duelos de Magos, que son enfrentamientos entre los mejores duelistas de Hogwarts, los Campeones de la Casa.

- En total hay 24 cromos para coleccionar, pero encontrarlos todos no será fácil. Se te premiará con cromos por completar tareas, encontrar zonas secretas y ganar duelos.

  **Consejo:** Cuando llegues a Hogwarts, podrás vender las Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores y comprar Cromos de Brujas y Magos Famosos a Fred y George. Hay cinco cromos para comprar y cada uno cuesta 50 grageas.

# Folio Magi

Tu colección de Cromos de Brujas y Magos Famosos está ordenada en tu álbum de cromos, el Folio Magi. Para verlo en cualquier momento, pulsa el botón **SELECT**.




- Si coleccionas suficientes cromos, podrás desbloquear Duelos de Magos contra los Campeones de duelo de las otras tres casas de Hogwarts. Gana a los Campeones de la Casa y consigue su excepcional cromo de Brujas y Magos Fundadores Famosos, con la imagen de uno de los fundadores de Hogwarts. Para más información, consulta la sección de *Estatua de Duelos de los Fundadores* en la pág. 15.

  **Consejo:** Para completar la colección de cromos, puedes volver a algunas zonas del juego y buscar algún cromo de Brujas y Magos Famosos que no hayas encontrado. (Para más información, consulta la sección *Álbum de fotos de Colin* en la pág. 16.)

# DESGNOMIZAR

Olvídate de las babosas y las orugas. Los jardines del mundo mágico tienen problemas mayores de plagas: ¡como la de los asquerosos gnomos! Por suerte, enfrentarte a una plaga de gnomos es una tarea que disfrutarás.




- Pulsa el botón ■ para empezar a dar vueltas en círculo y moverte hacia delante. Cuanto más rápido pulses el botón, más rápido irás y llenarás la barra de velocidad.

  **Consejo:** Tu velocidad rotatoria determinará la distancia a la que llegará el gnomo cuando salga lanzado. Para conseguir un buen lanzamiento o apuntar a objetos lejanos, aumenta la barra de velocidad para girar rápidamente. Si apuntas a objetos más cercanos, llena menos la barra para moverte más despacio.
- Cuando empieces a girar en el sitio, podrás apuntar. Fíjate en el movimiento de la flecha que apunta para alinear el lanzamiento, e intenta colocarte en la zona verde para asegurar un buen lanzamiento.
- Pulsa el botón ▲ para lanzar al gnomo.
- Ganarás puntos dependiendo de la distancia a la que lances el gnomo, y también puedes ganar puntos bonus si alcanzas objetos brillantes.

# COCHE VOLADOR

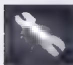
Para empezar el nuevo curso primero tienes que llegar al colegio, pero como has perdido el Expreso de Hogwarts tendrás que utilizar un transporte menos corriente. Ya verás como conducir el coche volador del señor Weasley es como montar en tu escoba, pero el rapidísimo tren que llevas a tus espaldas es más peligrosos que cualquier Bludger en un campo de Quidditch.




- Para **conducir el coche**, botón de dirección o joystick analógico izquierdo **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA**



Si llevas muy pegado a la espalda al Expreso de Hogwarts, debes llevar el coche a través de los Propulsores de Velocidad para recogerlos y salir disparado hacia delante.



Cada vez que chocas contra un obstáculo, el indicador de daño del coche aumenta: cuando esté lleno, el coche se estropeará. Para arreglarlo, vuela por encima de las llaves y recógelas.

**Consejo:** Conduce por los atajos y ganarás propulsores extra para salir lanzado. Las señales rojas te indicarán que se acerca una bifurcación en el túnel.

# Tu Segundo Año en Hogwarts

Con el nuevo curso volverán las caras conocidas y los pasatiempos de siempre, pero siempre habrá nuevas cosas que aprender y gente nueva que conocer.

# Puntos de la Casa

Si quieres que Gryffindor gane la Copa de la Casa en este segundo año, asegúrate de ganar todos los Puntos de la Casa que puedas.

Puedes conseguir Puntos de la Casa de muchas formas:

- Llega puntual a tus clases: desafía a tu reloj para llegar a tiempo a las clases de Herbología y Defensa Contra las Artes Oscuras. Bate el récord del colegio y ganarás la Copa de puntualidad de estas clases para Gryffindor. Si no lo consigues a la primera, puedes volver a intentarlo.
- Completa las tareas.
- Derrota a los monstruos.

# Sala Común de Gryffindor

Esta confortable sala es el lugar donde se reúne todo Gryffindor cuando no hay mucho que estudiar. Hay cosas muy interesantes que hacer aquí: puedes ver anuncios, admirar la colección de trofeos de Gryffindor y también hojear el álbum de fotos de Colin Creevey. Y siendo Hogwarts, por supuesto, no falta una zona secreta para explorar.



# Estatua de Duelos de los Fundadores

Esta estatua esconde la entrada a las zonas que albergan los desafíos definitivos de los Duelos de Magos contra los Campeones de la Casa de las otras tres Casas de Hogwarts: Hufflepuff, Slytherin y Ravenclaw. Para desbloquear la puerta de cada duelo deberás tener suficientes Cromos de Brujas y Magos Famosos. Con cada Campeón de la Casa que derrotes, ganarás un excepcional cromo de Brujas y Magos Fundadores Famosos. Si llegas a conseguir tres, además del Cromo Fundador de Gryffindor (consulta la sección *Copas de la Casa* más abajo) y completas tu Folio Magi, podrás tener acceso al misterioso Torreón de los Fundadores, cuyo contenido es un misterio incluso para Fred y George.

# Copas de la Casa

Las Copas se entregan como premio al mejor alumno y a la puntualidad en Herbología y en Defensa Contra las Artes Oscuras. Si llegas puntual a tus clases y estudias mucho, podrás ganar la Copa a la Puntualidad y al Mejor alumno de cada asignatura de Gryffindor. Si ganas las cuatro copas tendrás como premio el excepcional cromo de Brujas y Magos Fundadores Famosos de Gryffindor.

- Si no consigues las Copas de la Casa la primera vez, puedes volver a las clases para intentarlo de nuevo.

# ÁLBUM DE FOTOS DE COLIN

El estudiante de primero de Gryffindor, Colin Creevey es tu fan número uno, por eso te sigue a todas partes y saca fotos de cada cosa que haces. Su manía de sacarte fotos puede ser un poco fastidiosa, pero las fotos de su álbum son algo más que un recuerdo de tu evolución, ya que te permitirán volver a zonas del juego que ya has visitado para mejorar tu marca y completar tu colección de cromos de Brujas y magos Famosos.

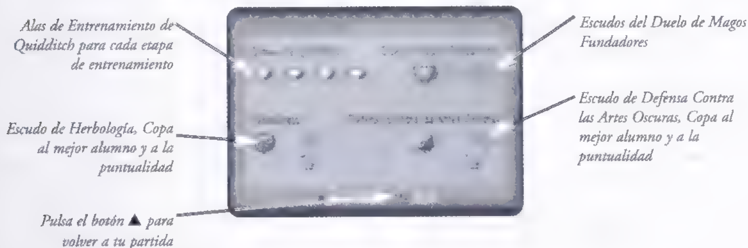



- Un cromo de Brujas y Magos Famosos que da vueltas en una foto indica que hay un cromo para recoger en esa zona del juego. Los cromos recogidos aparecen enteros, y los que te quedan por recoger aparecen traslúcidos. Vuelve a las zonas de los cromos traslúcidos para buscarlos y completar tu Folio Magi.
- Cuando hayas acabado la partida, puedes seleccionar SALA COMÚN DE GRYFFINDOR del Menú Principal para volver a la Sala Común. Además de los cromos de Brujas y Magos Famosos, las Copas de Casa aparecerán ahora en el Álbum de Fotos de Colin.

# Boletín de Notas

En tu Boletín de Notas constan todos tus logros en Hogwarts, y te proporciona pistas para saber las tareas que tienes que completar.

- Para mirar tu Boletín de Notas, pulsa **SELECT** para abrir el Folio Magi, y después pulsa el botón ■ para ver tu Boletín de Notas.




- Pulsa el botón ■ para acceder al Folio Magi (consulta la sección *Folio Magi* en la pág. 11).

# Quidditch

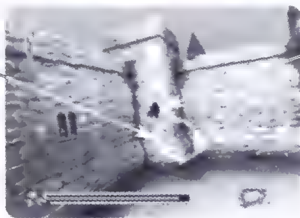
La excitante combinación de atrevidas escobas voladoras y vertiginosas persecuciones hace que el Quidditch sea el deporte favorito del mundo mágico, y del tuyo también, después de ayudar a Gryffindor a ganar tantos partidos durante el último curso. Tu habilidad en atrapar la Snitch Dorada como Buscador de Gryffindor puede hacer que tu equipo gane el partido.

## Entrenamiento de Quidditch

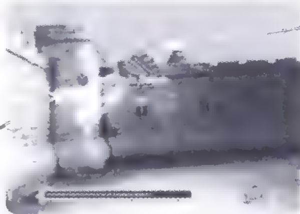
Después de las vacaciones de verano, tus habilidades con la escoba se han llenado de telarañas, pero cuentas con la ayuda de Oliver Wood que te dará algunas lecciones prácticas para refrescarte la memoria y prepararte para un buen partido de Quidditch. Dependiendo de tu actuación, podrás ganar las alas de entrenamiento de Oro, Plata o Bronce. Si no estás satisfecho con tu premio, siempre puedes volver a intentarlo.

- Prueba los dos tipos de escoba para decidir qué mandos prefieres. Si cambias de idea, puedes activar los Mandos de vuelo en la pantalla de Opciones (consulta la sección de *Pantalla Opciones* en la pág. 19).

Compite contra el Buscador rival y consigue la Snitch Dorada antes que él.




¡Cuando estés lo bastante cerca, alarga la mano y atrapa la Snitch Dorada!




**Consejo:** Si completas el Entrenamiento básico de Quidditch, se desbloqueará la Liga de Quidditch en el Menú Principal y podrás medir tus habilidades con Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin en excitantes partidos de liga.

# Menú Pausa

- Pulsa **START** en cualquier momento para detener la partida y abrir la pantalla del menú Pausa.

| | |
|---|---|
| OPCIONES | Ajustar los mandos, el sonido y otras opciones (consulta la sección de *Pantalla Opciones* más abajo). |
| CONTINUAR | Volver a tu aventura. |
| SALIR DEL JUEGO | Abandonar la partida. |

- El menú Pausa también muestra tu Resistencia y el número de grageas, cromos y puntos de la casa que has recogido.

  **Consejo:** Cuando encuentres una Recordadora, comprueba la pantalla de Pausa en cualquier momento para que te recuerde tu tarea actual.

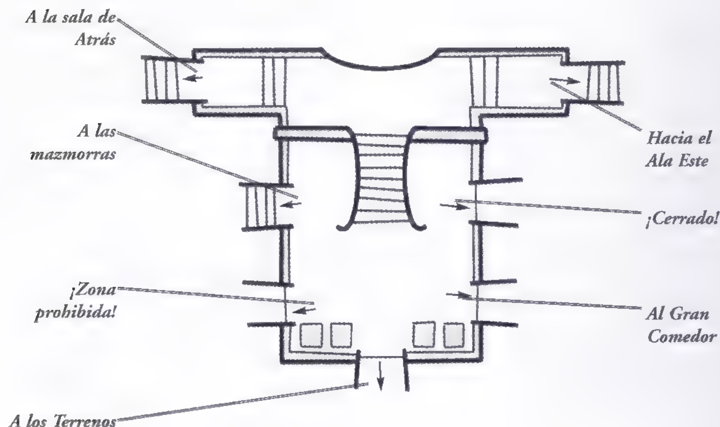
# Pantalla Opciones

- Para abrir la pantalla Opciones, selecciona OPCIONES desde la pantalla del Menú Principal o desde el menú Pausa.

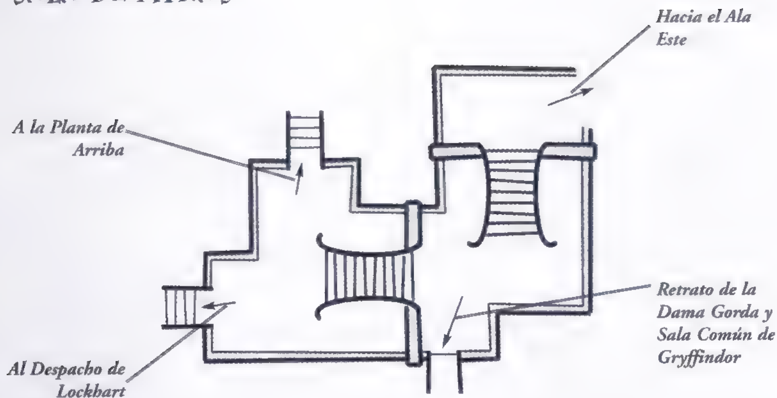
| | |
|---|---|
| VIBRACIÓN | Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para ajustar la vibración del controlador **SÍ**/NO. (Solo disponible si tienes un Controlador Analógico (DUALSHOCK).) |
| MODO VISTA | Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para cambiar entre INVERTIDO Y **NORMAL** el modo de vista. |
| MANDOS DE VUELO | Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para cambiar entre INVERTIDO y **NORMAL** los mandos de vuelo. |
| AUTOGUARDAR | Activa el Autoguardado de tus avances y ajustes con SÍ o NO (para más información, consulta *MEMORY CARD (tarjeta de memoria) y Autoguardar* en la pág. 7). |
| OPCIONES DE SONIDO | Elige MONO, **STEREO** o SURROUND y fija el Volumen de Sonido. |
| CENTRAR PANTALLA | Resalta la opción y pulsa el botón ✖. Usa el botón de dirección **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA** para ajustar la pantalla y pulsa el botón ✖ para fijarla. |
| CONTINUAR | Salir de la pantalla Opciones y volver al menú principal. |

# Mapas del castillo Hogwarts

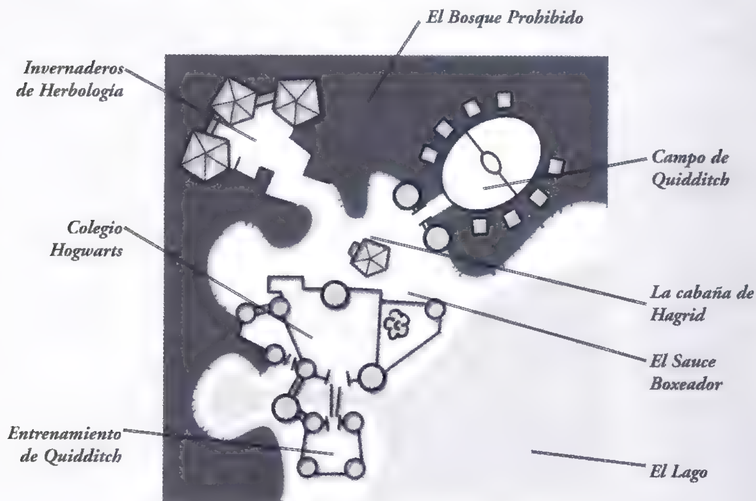
## Vestíbulo



# SALA DE ATRÁS



# Terrenos del Colegio Hogwarts



# CRÉDITOS

## ARGONAUT GAMES

**Equipo de Producción:** Scott Burfitt, Seb Canniff, Peter Jones
**Equipo de Programación:** Harris Bernardez, Richard Bush, Lewis Gordon, Tom Kermode, Anthony Lloyd
**Equipo de Diseño:** Ian Ball, Matt Ekins, Stephen Jarrett, Anna Larke, John Wagland
**Equipo Artístico:** Leon Brazil, Neil Crosbourne, Peter Dobbin, Mick Hanrahan, Adam Hill, Rich Self
**Equipo de Animación:** Gary Bendelow, Shelley Johnson
**Equipo de Audio:** Richard Griffiths, Justin Scharvona, Chris Sweetman
**Equipo de CC:** Simon Belton, Simon Deal, Jason Kanzen, David Lane, Richard Pareja
**Agradecimientos Especiales:** Ella Diffley, Dave Millard, The Harry Potter and the Philosopher's Stone Team, Germaine 'King' Mendes

## ELECTRONIC ARTS EUROPA

**Equipo de Producción:** Dan Blackstone, Andy Bussell, Mike Cooper, Danny Isaac, Jeff Gamon, Guy Miller, Rob O'Farrell, Colin Robinson
**Equipo Artístico:** Ross Dearsley, Rachel Huntingdon, John Miles, Jason Smith
**Diseño y Guión:** Danny Bilson, Dan Blackstone, Andy Bussell, Guy Miller
**Narrador:** Stephen Fry
**Locutores:** Tom Attenborough, Ben Avis, Jane Avis, Will'm Bentinck, Caroline Bernstein, Melanie Bright, Greg Chilingirian, David Coker, Allan Cordunner, Chris Crosby, Gary Fairhall, Jade Farmillo, Charlotte Fudge, William Green, Steve Hope Wyne, Daniel Irving, Joshual Jalloul, Martin Johnson, Ben Johnstone, Eve Karpf, Johnathan Kydd, Mark Lowen, Lewis Macleod, Joe McFadden, Joe Miller, Marina Neil, Freddie Ridge, Emily Robinson, Harry Robinson, Victoria Robinson
**Dirección de Doblaje:** Danny Bilson, Nick Laviers, Adele Kellett, Guy Miller
**Equipo de Sonido EA:** Nick Laviers, Adele Kellett, Ian MacBeth, Dominic Smart, Pete Ward
**Equipo de Sonido EA– Diseño de sonido Adicional y Edición de Diálogos:** Lydia Andrew, Mark Knight, Jon Newman, James Slavin
**Equipo de Sonido EA– Técnico de Sonido:** Bill Lusty
**Música Compuesta por:** Jeremy Soule
**Interpretada por:** Jeremy Soule and the London Philharmonia
**Coro:** L.A. Vocal Majority
**Soprano (Harry Potter):** Darlene Koldenhoven
**Piano:** David Hartley
**Coordinador de Música:** Audrey deRoche

**Preparación Música/Supervisor Cabina:** Ross deRoche
**Sintetizador/Transcripción Midi:** Julian Soule
**Contratista del Coro:** Paul Talkington
**Orchestra Dirigida por:** Alan Wilson, John Scott
**Director/Contratista del Coro:** Larry Kenton
**Orquesta:** Larry Kenton (Principal), Mark Gasbarro, Ira Hearshen, Andrew Kinney, Don Nemitz
**Técnicos – Tracking:** Geoff Foster, Mike Ross
**Técnico – Mezclas:** Geoff Foster
**Estudio de Grabación:** Phoenix Sound, London; Sony Studios, Whitfield Street, London
**Estudio de Mezclas:** Signet Soundelux, Inc. Los Angeles
**Control de Calidad:** George Alleway, Jamie Cawte, Joseph Grant, Noel Hawkins, Mitsuo Hirakawa, Rich Hylands, Rich Lloyd, Giro Maioriello, Tom Mann, Andrew Miller, Marcus Purvis, Wasif Qadeer, Pete Samuels, Ben Spinks, Ricky Watts, John Welsh, Stu Williams
**Masterización Europea:** Wayne Boyce, Des Gayle, Donna Hicks, James Kneen, Matt Price, Sam Roberts
**Marketing de Estudio Europeo:** Murray Pannell, Roy Meredith, Sara Hobson
**Jefe de Localización Europa:** Harald Simon
**Jefe de Localización de Software:** Sam Yazmadian
**Localización:** Nathalie Fernandez, David Lapp, Sandra Picaper
**Jefa de Operaciones CC Europea:** Linda Walker
**Jefe de Pruebas CCC Europeo:** Jean-Yves Duret
**Supervisor de Pruebas CCC Europeo:** David Fielding
**Jefes de Pruebas CCC Europeos:** Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson
**Probadores Senior CCC Europeos:** James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper
**Jefe de Plataforma CCC Europeo:** James Featherstone
**Especialistas de Plataforma CCC Europeos:** Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman
**Jefe de Producción:** Jane Luckraft
**Ejecutiva de Contabilidad:** Joanna Taylor
**Planificadora de Producción:** Helen Vaughan
**Documentación:** Sorcha Fenlon, James Lenoël
**Coordinación de Documentación y Traducción:** Abdul Oshodi
**Ejecutiva Creativa de Contabilidad:** Tanya Etherington
**Coordinación Localización Web:** Sylvain Caburrosso
**Operaciones Estudio:** Anne Miller, Phil Jones
**VERSIÓN ESPAÑOLA:**
**Director de Localización:** Luis Pinés
**Voces:** José Padilla, Juan Antonio Ceinos, PabloTribaldos, Efrem Moratalla, José Ángel de Juanes, Jockin, Eduardo Gutierrez, Salvador Aldeguer, Ignacio Aldeguer, Claudio Rodríguez, Aparicio Rivero, Sergio García, Jordi Cruz, Anahi de la Fuente, Adrián Suarez, Carlos Kanioski, Axel Amigo, David Balas, Michelle Jener, Amelia Jara,

Ana Ángeles García, Pablo Sevilla, Pedro Sanz, María Luz Olier, Luis Manuel Martín, Begoña Hernández, Daniel Sánchez, Pilar Conorado, Rafael de Penagos, Luis Mas, Ramón Reparaz (padre), Adolfo Moreno, José Antonio Moratalla, Paloma Escola, Javier Lorca, Juan Logar
**Coordinación de Documentación y Traducción del manual**: Elixabete Aldama, Diana Sarmiento
**Traducción del manual**: More Than Translated Words
**Agradecimientos especiales:** JK Rowling, David Heyman, Sarah Boylan, David Byrne, Chuck Clanton, Steve Dauterman, Paul DeMeo, Wayne Frost, Lennie Graves, Chris Gray, Caroline Hall, Simon Harris, Shin Kanaoya, Duncan Kershaw, Jon Lawrence, David Lee, Paul Lee, Jason Lord, Bruce McMillan, Owen O'Brien, Neil Pettit, Derek Proud, Anne Marie Stein, Lisa Tensfeldt, Stuart Whyte

# Warner Bros. Interactive Entertainment

**Equipo de Producción:** Brett Skogen, Louise McTighe
**Marketing:** Jim Molinaro, Jason Ades
**Agradecimientos especiales WBIE:** Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Niki Judd, Eloise Kay, Diane Nelson, Amber Fredman, Lisa Singer, Bethany Spenceman, Moira Squier, Robin Blackburn, Sarah Booth-Henry

# AVISO A LOS POSEEDORES DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores de proyección de pantalla grande.

# AVISO

# GARANTÍA

## GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador, que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 90 días a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura al dorso de este documento, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite.

Esta garantía se suma a sus derechos estatutarios y no afecta de ningún modo a los mismos.

Esta garantía no aplica a los programas de software en sí, los que se suministran "tal cual", ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

## INFORMACIÓN SOBRE ATENCIÓN AL CLIENTE

Entra en Electronic Arts **www.espana.ea.com**

Puedes solicitar tu registro on line para recibir el boletín electrónico mensual con las últimas noticias y novedades.

Si tienes dudas o un juego no te funciona correctamente, puedes realizar una consulta a nuestro servicio técnico de las siguientes formas:

Llámanos al **902 234 111** y un miembro de nuestro equipo te atenderá personalmente. El servicio está disponible las 24 horas, ya que si llamas fuera del horario de atención telefónica, nuestro servicio automático te solucionará los problemas más frecuentes.

También puedes enviarnos un correo electrónico a **stecnico@ea.com**.

También puedes escribirnos a la siguiente dirección, incluyendo un número de teléfono para llamar durante el día:

**Electronic Arts.**
**Servicio Atención al Usuario**
**Edificio Arcade**
**Rufino González 23 bis. 1º**
**28037 Madrid**

# NOTAS

# NOTAS

# NOTAS



# Harry Potter y la Cámara Secreta

***también disponibles:***




- Innovadores gráficos que darán más vida que nunca al mundo de Harry.
- Sumérgete en la segunda aventura de Harry, una fiel reproducción de Harry Potter y la Cámara Secreta™, con mayor control de la magia y hechizos más avanzados.
- ¡Con Duelos de Magos, Poderosos Hechizos, Quidditch™ y todos tus personajes favoritos: Ron, Hermione y Gilderoy Lockhart™!
- Levanta el vuelo por Hogwarts: salta a tu Nimbus 2000™ y explora la magia de Hogwarts y sus terrenos como nunca antes lo habías hecho.

| Customer Service Numbers | | Games Hotlines |
|---|---|---|
| • Australia | 1902 262 662* | 1902 261 600** |
| * $1.99 per minute ** Sirius calls are charged at $1.95 per min inc GST 7 days a week 8am - 8pm. Calls from mobile or public phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required. | | |
| • Belgique/België/Belgien | 011 516 406 | Please contact your local distributor |
| • Danmark | 33 26 68 00 | Please contact your local distributor |
| • Deutschland | 01805 766 977* | 0190 - 776633** |
| * 0.12€ ** (1.24€ pro minute). Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen. | | |
| • España | 902 102102 | |
| • France | 0820 31 32 33 | 08 36 68 55 15** |
| ** 0.344€ la minute. | | |
| • Greece | 00 301 677 7701 | Please contact your local distributor |
| • Ireland | 0818 365065 | 1 560 923 580* |
| * Calls cost 0.95€ per minute inc vat. Calls from mobiles vary, please obtain bill payers permission before calling. | | |
| • Israel | 1 800 390 900 | Please contact your local distributor |
| • Italia | 848 82 83 84 | Please contact your local distributor |
| • Malta | 344700 | Please contact your local distributor |
| • Nederland | 0495 574 817 | 00800 940 55555 |
| • New Zealand | 09 415 2447 | 0900 58885* |
| * Calls charged at $1.99 per min inc GST 7 days a week 9am - 8pm. Calls from mobile or public phones are higher. (If you are under 18 years of age parental consent is required). | | |
| • Norge | 820 75 050 | Please contact your local distributor |
| • Österreich | 0820 500 535* | 0049-2408-940 555 |
| * 0.145€ | | |
| • Portugal | 707 232310* | Please contact your local distributor |
| * 0.109€ | | |
| • Schweiz/Suisse | 0900 55 20 55 | 0900 - 55 40 20** |
| ** SFr 2.00/Min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen | | |
| • South Africa | | + 27 11 516 8300 |
| • Suomi | 09 4764460* | Please contact your local distributor |
| * 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21" | | |
| • Sverige | 08 587 822 40 | Please contact your local distributor |
| • UK | 08705 99 88 77 | 09067 53 22 53* |
| *Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call. | | |





**EAS06103860M**

**SLES-03973**





5030934031202